Magister
14.11

1.0 Introduzione

Questa espansione è utile per trovare informazioni e consigli dedicati ad un giocatore che vuole iniziare a creare e giocare una nuova avventura tramite l'ARS
Il "Magister" è l'ideatore, l'arbitro e il narratore della storia, il suo ruolo è fondamentale ed è importante che riesca a gestire il gioco bene per far divertire i giocatori.
In questo manuale illustreremo la sua esperienza di gioco dalla creazione dell'ambientazione (lo scenario immaginario nel quale si svolgerà la storia), passando per la scrittura di una avventura completa, fino all'assegnazione dell'esperienza e l'insegnamento del gioco.
L'ARS offre agli autori un sistema di gioco bilanciato ed aggiornato, essenziale nelle meccaniche di base e quindi molto fluido. E' un sistema che parte dalla logica per arrivare alle regole e quindi non impone agli autori limiti o difficoltà di scrittura. Seguendo le regole del sistema, inoltre, è possibile sviluppare del materiale che sarà compatibile con qualsiasi progetto ARS, andando ad espandere un mondo fatto di fantasia e semplicità.

2.0 Ambientazioni

Ogni avventura ha un suo background sociale e temporale nella quale si sviluppa: L'ambientazione. Combinando elementi storici e fantastici si potrebbero sviluppare un numero infinito di ambientazioni e con l'ARS è possibile giocarle tutte. Il Magister decide in quale ambientazione giocare, potendo accedere ad ogni tipo di ambientazione già sviluppata o creando una ambientazione del tutto nuova.

I parametri fondamentali per creare una ambientazione sono standard:

- Geografia: Il Magister crea una mappa per dare un primo aspetto all'area (continente, nazione, città...) contemplata nella sua ambientazione.
- Tecnologia: Che livello tecnologico ha raggiunto la civiltà? Che diffusione ha la tecnologia?
- Magia: Esiste? E' di uso comune o ne fa uso solo una piccola cerchia di maghi?
- Pantheon: Che divinità esistono? Che dottrine propongono? Che condotta seguono?
- Struttura sociale: Alla luce dei precedenti fattori, Quali nazioni o fazioni esistono? Per ciascuna che tipo di struttura sociale la popola? Che tipo di governo la gestisce? Quali sono le razze che la popolano?

Definite queste cinque cose, l'ambientazione è pronta per essere giocata.

La terra di Ganesia è una grande isola di forma vagamente triangolare, le sue grandi città sono Ganeta, la più grande e importante, situata nel lato nord est dell'isola, Binah la piccola città dei ladri, situata nella parte sud ovest dell'isola e Charash, la città del bene, che si trova sulla grande spiaggia ad ovest dell'isola.
La tecnologia è semplice e diffusa, basata sulla forza del vapore tramite la quale i ganesiani sono riusciti a costruire dei veicoli di terra ed utilizzare il metallo anche nella costruzione dei palazzi più importanti.
La magia è un'arte oscura, bandita dall'isola e riservata ad una piccola conclave di maghi che tengono nascoste le loro identità e le loro intenzioni.
Il culto più diffuso è quello della dea del bene, Ayana. I ladri venerano Azmera, la dea del rischio. I maghi continuano segretamente il culto di Ashaki, dea del disordine.
L'isola è una grande nazione in cui ogni città è governata da un sistema simile a quello feudale, con a capo un consiglio cittadino, formato da anziani, che gestisce la città con attenzione. Nell'isola la razza più diffusa sono gli umani, nell'entroterra vivono popolazioni di orchi e goblin. All'interno di un vulcano spento, situato al centro dell'isola, una antica stirpe di draghi dorme all'insaputa degli altri popoli, in difesa di un grande tesoro.

2.1 Rifinitura dell'ambientazione

Un'ambientazione deve far divertire i giocatori, quindi deve essere avvincente ma anche credibile. Per questo il Magister può ridefinire come meglio crede la propria ambientazione.

- Nazioni e città: Ogni città può avere una struttura sociale e un modo di apparire proprio, il Magister può addirittura stilare una lista di "PNG famosi" all'interno della zona o di particolari leggi.
- Le razze: Il Magister può creare vari tipi di razze per far popolare l'ambientazione. Ogni razza avrà delle percentuali razziali (come illustrato nel manuale base) ed è opportuno localizzare ogni razza in un contesto geografico e magari seguire i parametri dell'ambientazione per definire al dettaglio tecnologia, magia, riti comuni e struttura sociale della razza.
- Luoghi importanti: In ogni regione ci sono dei luoghi importanti e conosciuti, per motivi storici o per la loro locazione.
- Storia, calendario, festività: Un passato storico può essere utile per trovare dei riferimenti alle storie che si vanno a scrivere, quindi è possibile stilare una cronologia storica dell'ambientazione (anche sommaria) in cui annotare le grandi guerre, catastrofi o eventi di maggiore importanza che hanno fatto parte della storia dell'ambientazione stessa. Il calendario può essere differente e tenere in considerazione festività nuove, magari intitolate ad una divinità dell'ambientazione o ad un personaggio particolarmente importante. Questo aggiunge credibilità e in certi casi può essere un fattore da tenere in conto per dare un riferimento climatico ai giocatori (inverno, autunno, estate ecc.) e, secondariamente, perché una città durante una festa può cambiare completamente aspetto con dei cittadini maggiormente cordiali e di compagnia.

2.2 La creazione delle avventure

Alcuni consigli utili per un Magister che vuole creare delle avventure divertenti e avvincenti:

- Obbiettivo chiaro: I giocatori devono sapere cosa stanno cercando di ottenere e tenerlo ben presente per non cadere nel disinteresse o essere disorientati sul senso dell'avventura.
- Enigmi e storia: La risoluzione degli enigmi deve produrre un risultato o dare una ricompensa per spingere il giocatore a continuare e non lasciare che l'avventura si trascini senza progredire effettivamente. Il giocatore vorrebbe veder crescere il proprio personaggio tramite ricompense che possono essere percentuali di esperienza o tramite equipaggiamento utile per migliorare le proprie performance.
- Enigmi e soluzioni: L'enigma dovrebbe avere un senso, sia nella maniera in cui si pone sia nel tipo di soluzione che richiede. Bisognerebbe pensare all'enigma come qualcosa che, successivamente alla sua risoluzione, dovrebbe far esclamare al giocatore "Ecco! Perché non ci ho pensato prima?!?" e non "E' impossibile! Non ci sarei mai arrivato!".
  E' bene ricordarsi sempre che il giocatore ha una visione soggettiva della storia, di cui riesce a percepire esclusivamente quello con cui il suo personaggio viene a contatto, tutto il resto saranno delle sue congetture che il più delle volte risultano essere sbagliate..!
- Enigmi e percorsi: Il bello del gioco di ruolo è il fatto di essere completamente libero da schemi, tecniche o limitazioni. In un videogioco, ad esempio, si deve eseguire una serie di comandi per poter procedere nella storia, nel gioco di ruolo l'unico limite è la fantasia e quindi è una buona idea premiare la fantasia dei giocatori: Se arrivano alla soluzione di un enigma in una maniera plausibile, è giusto che abbiano la loro ricompensa e che l'enigma sia dato per risolto anche se non era il "percorso" immaginato dal Magister. Cercare di "trattenere" i giocatori dentro un percorso o una serie di azioni fisse da eseguire per proseguire, senza alternative, finirà per stancare il giocatore che diventerà un semplice "personaggio all'interno di un bel romanzo del Magister".
- Azioni e reazioni: Così come il percorso da intraprendere non è stabilito, il giocatore deve sapere che intraprende una azione significa anche ricevere una adeguata reazione. I giocatori sono tanto liberi di cacciarsi nei guai, quanto poi dovranno essere attenti a tirarsene fuori. Questo serve a bilanciare l'atteggiamento "sprezzante" e l'opposto atteggiamento "passivo".
- Tutti protagonisti: Tutti i personaggi sono da considerare "protagonisti", ed il Magister deve stare attento a cercare di essere sempre imparziale. Possono esistere avventure che accentrano il loro svolgimento su un personaggio particolare e lo collocano quindi al centro di importanti eventi, ma non per questo il personaggio deve essere immune ai pericoli dell'avventura o trasportato "per mano" verso il compiersi della sua avventura. E' molto utile far sempre sentire ai giocatori l'imparzialità del Magister, in modo che siano più attenti ad interpretare il proprio ruolo con attenzione ed imparino a guardarsi molto bene le spalle!

2.3 Il sistema "Ars in Fabula"

L'avventura scritta dal Magister è solo una idea schematica di quello che succederà: I giocatori potranno prendere altre strade e quindi modificarla. Per questo motivo è bene che l'idea di base dell'avventura sia il più chiara possibile.

Un primo consiglio da dare è di scrivere sempre immaginando che sia un'altra persona a dover leggere, non lasciare quindi buchi narrativi o dettagli al caso. Questo è utile sia nel caso in cui si voglia proporre l'avventura ad altri Magister, sia considerando il fatto che i tempi di gioco possono diventare lunghi e quindi potrebbero passare anche diverse settimane dalla stesura della storia fino alla sua effettiva messa in gioco.

Un sistema chiaro ed elastico per scrivere un'avventura è rappresentato da "Ars in Fabula", una serie di convenzioni letterarie per cui lo scrittore divide gli elementi di una storia, partendo dalla sua sinossi, in scene, eventi, indizi e note.

Per illustrare il sistema "Ars in Fabula" scriviamo insieme una sinossi dell'avventura che si vuole andare a giocare, ad esempio:

1. Prologo: La città di Mossenkeep è minacciata da una invasione di orchi.
- Il sindaco ingaggia i giocatori per sconfiggere gli orchi.

2. Il covo degli orchi: I giocatori raggiungono il covo degli orchi.
- Combattimento con gli orchi

3. Epilogo: Ritorno alla città di Mossenkeep e ricompensa.

Iniziamo ad approfondire questa sinossi, con delle descrizioni, da segnare tra virgolette in modo che il Magister possa distinguerle fin da subito rispetto alle altre parti della storia, che al contrario non può leggere testualmente:

1. Prologo: La città di Mossenkeep è minacciata da una invasione di orchi.
"La città di Mossenkeep è una tranquilla città di collina che vive onestamente dei frutti del terreno."

- Il sindaco Julian Monsen ingaggia i giocatori per sconfiggere gli orchi.
"Siete alla locanda quando il sindaco stesso, Julian Monsen, entra e parla in maniera preoccupata di come gli orchi minacciano già da diverse settimane la città. Alla fine del suo racconto chiede il vostro aiuto, prospettandovi un ricco compenso per la riuscita di questa avventura."

2. Il covo degli orchi: I giocatori raggiungono il covo degli orchi.
"Il covo degli orchi è sulla collina più alta tra quelle che circondano Mossenkeep. Si presenta come una grossolana entrata scavata nella terra e segue verso il basso, con un pavimento di terra battuta."
- Combattimento con gli orchi
"Nella stanza centrale trovate gli orchi intenti a mettere da parte le ricchezze rubate a Mossenkeep la sera prima.
Il loro capo cerca subito l'ascia non appena vi vede e incita tutto il gruppo al combattimento."

3. Epilogo: Ritorno alla città di Mossenkeep e ricompensa.
"Lo scontro è stato duro ma redditizio: Tornati a Mossenkeep Julian Monsen e tutti gli altri cittadini vi accolgono da eroi e, dopo un banchetto che dura tutta la notte, siete ricompensati con 400 monete d'oro ciascuno."

A questo punto decidiamo di aggiungere gli "eventi", cioè quelle situazioni che accadono in una certa scena, solo ad una determinata condizione:

1. Prologo: La città di Mossenkeep è minacciata da una invasione di orchi.
"La città di Mossenkeep è una tranquilla città di collina che vive onestamente dei frutti del terreno."
"Siete alla locanda di Mossenkeep, dove l'atmosfera e tranquilla e quieta. Tra gli altri clienti della taverna, state gustando una buona zuppa di verdure e una pinta di birra nanica a testa."

[Evento] Verso mezzogiorno; "Il sindaco stesso, Julian Monsen, entra e parla in maniera preoccupata di come gli orchi minacciano già da diverse settimane la città. Alla fine del suo racconto chiede il vostro aiuto, prospettandovi un ricco compenso per la riuscita di questa avventura."

2. Il covo degli orchi: I giocatori raggiungono il covo degli orchi.
"Il covo degli orchi è sulla collina più alta tra quelle che circondano Mossenkeep. Si presenta come una grossolana entrata scavata nella terra e segue verso il basso, con un pavimento di terra battuta."

[Evento] Nelle ore notturne si ha il 50% di possibilità di incontrare un gruppo di 1d10 orchi, indaffarati a trasferire il bottino delle loro malefatte all'interno del covo.

"Una volta entrati nella stanza centrale trovate gli orchi intenti a mettere da parte le ricchezze rubate a Mossenkeep la sera prima.
Il loro capo cerca subito l'ascia non appena vi vede e incita tutto il gruppo al combattimento."

3. Epilogo: Ritorno alla città di Mossenkeep e ricompensa.
"Lo scontro è stato duro ma redditizio: Tornati a Mossenkeep Julian Monsen e tutti gli altri cittadini vi accolgono da eroi e, dopo un banchetto che dura tutta la notte, siete ricompensati con 400 monete d'oro ciascuno."

Abbiamo già una idea di quello che accadrà, ma i giocatori non staranno mai fermi: Avranno dei dialoghi e tenteranno delle azioni che permetteranno loro di scoprire qualcosa in più della storia. Per questo motivo aggiungiamo gli "indizi", cioè quei dettagli che i giocatori possono scoprire grazie al loro operato:

1. Prologo: La città di Mossenkeep è minacciata da una invasione di orchi.
"La città di Mossenkeep è una tranquilla città di collina che vive onestamente dei frutti del terreno."
"Siete alla locanda di Mossenkeep, dove l'atmosfera e tranquilla e quieta. Tra gli altri clienti della taverna, state gustando una buona zuppa di verdure e una pinta di birra nanica a testa."

[Evento] Verso mezzogiorno; "Il sindaco stesso, Julian Monsen, entra e parla in maniera preoccupata di come gli orchi minacciano già da diverse settimane la città. Alla fine del suo racconto chiede il vostro aiuto, prospettandovi un ricco compenso per la riuscita di questa avventura."

[Indizio] Tra i clienti della taverna è possibile notare una presenza tenebrosa, nascosta da un lungo cappuccio, che tiene il suo viso in penombra, fuma in silenzio una lunga pipa elfica.

[Indizio] Parlando con la gente del posto sarà possibile ascoltare storie riguardo degli insistenti attacchi da parte di una malvagia banda di orchi.

[Indizio] L'oste, Erik Tagliacipolla, sa che il sindaco di Mossenkeep sta preparando un piano per sgominare una malvagia banda di orchi, che sta prendendo di mira la zona.

2. Il covo degli orchi: I giocatori raggiungono il covo degli orchi.
"Il covo degli orchi è sulla collina più alta tra quelle che circondano Mossenkeep. Si presenta come una grossolana entrata scavata nella terra e segue verso il basso, con un pavimento di terra battuta."

[Evento] Nelle ore notturne si ha il 50% di possibilità di incontrare un gruppo di 1d10 orchi, indaffarati a trasferire il bottino delle loro malefatte all'interno del covo.

[Indizio] Osservando la collina con molta attenzione è possibile scovare un passaggio secondario, tenuto nascosto da una roccia. Spostando questa roccia si avrà accesso al covo degli orchi in maniera furtiva.

"Una volta entrati nella stanza centrale trovate gli orchi intenti a mettere da parte le ricchezze rubate a Mossenkeep la sera prima."
"Il loro capo cerca subito l'ascia non appena vi vede e incita tutto il gruppo al combattimento."

3. Epilogo: Ritorno alla città di Mossenkeep e ricompensa.
"Lo scontro è stato duro ma redditizio: Tornati a Mossenkeep Julian Monsen e tutti gli altri cittadini vi accolgono da eroi e, dopo un banchetto che dura tutta la notte, siete ricompensati con 400 monete d'oro ciascuno."

[Indizio] Tra la folla è possibile notare delle adorabili nane che guardano il gruppo di eroi con estremo interesse.

Avrete notato una incongruenza, poco prima del "capitolo 3": Se i personaggi sono riusciti ad entrare furtivamente all'interno del covo, perché il capo degli orchi dovrebbe immediatamente localizzarli e accanirsi su di loro? Per questo motivo aggiungiamo delle "note", utili per far capire al Magister in quale punto gli sarà necessario modificare il suo racconto o quali fattori dovrà tenere conto in una determinata fase della storia. Per la loro dichiarata importanza, è bene disporre le note prima di eventi ed indizi:

1. Prologo: La città di Mossenkeep è minacciata da una invasione di orchi.
"La città di Mossenkeep è una tranquilla città di collina che vive onestamente dei frutti del terreno."

"Siete alla locanda di Mossenkeep, dove l'atmosfera e tranquilla e quieta. Tra gli altri clienti della taverna, state gustando una buona zuppa di verdure e una pinta di birra nanica a testa."

[Nota] E' utile, ai fini della storia, che il sindaco riesca comunque a trovare il gruppo di avventurieri, per affidare loro la missione.

[Evento] Verso mezzogiorno; "Il sindaco stesso, Julian Monsen, entra e parla in maniera preoccupata di come gli orchi minacciano già da diverse settimane la città. Alla fine del suo racconto chiede il vostro aiuto, prospettandovi un ricco compenso per la riuscita di questa avventura.”

[Indizio] Tra i clienti della taverna è possibile notare una presenza tenebrosa, nascosta da un lungo cappuccio, che tiene il suo viso in penombra, fuma in silenzio una lunga pipa elfica.

[Indizio] Parlando con la gente del posto sarà possibile ascoltare storie riguardo degli insistenti attacchi da parte di una malvagia banda di orchi.

[Indizio] L'oste, Erik Tagliacipolla, sa che il sindaco di Mossenkeep sta preparando un piano per sgominare una malvagia banda di orchi, che sta prendendo di mira la zona.

2. Il covo degli orchi: I giocatori raggiungono il covo degli orchi.
“Il covo degli orchi è sulla collina più alta tra quelle che circondano Mossenkeep. Si presenta come una grossolana entrata scavata nella terra e segue verso il basso, con un pavimento di terra battuta.”

[Evento] Nelle ore notturne si ha il 50% di possibilità di incontrare un gruppo di 1d10 orchi, indaffarati a trasferire il bottino delle loro malefatte all'interno del covo.

[Indizio] Osservando la collina con molta attenzione è possibile scovare un passaggio secondario, tenuto nascosto da una roccia. Spostando questa roccia si avrà accesso al covo degli orchi in maniera furtiva.

“Una volta entrati nella stanza centrale trovate gli orchi intenti a mettere da parte le ricchezze rubate a Mossenkeep la sera prima."

[Nota] Se gli avventurieri si sono introdotti nel covo senza usare il passaggio segreto, aggiungere: "Il loro capo cerca subito l'ascia non appena vi vede e incita tutto il gruppo al combattimento.”

3. Epilogo: Ritorno alla città di Mossenkeep e ricompensa.
“Lo scontro è stato duro ma redditizio: Tornati a Mossenkeep Julian Monsen e tutti gli altri cittadini vi accolgono da eroi e, dopo un banchetto che dura tutta la notte, siete ricompensati con 400 monete d'oro ciascuno.”

[Indizio] Tra la folla è possibile notare delle adorabili nane che guardano il gruppo di eroi con estremo interesse.

Avrete notato che l'inizio di un evento, di un indizio o di una nota è segnato da un segno riconoscibile (in questo caso la parola stessa dell'elemento narrativo tra parentesi quadre) ed è sistemato in un paragrafo distanziato, pur essendo raggruppati tra loro (Note, eventi ed infine indizi). Questa accortezza è utile per permettere al Magister di localizzare, già con un rapido sguardo, i vari elementi della scena e quindi diminuire i tempi di lettura.

A questo punto la storia sarebbe già pronta per essere giocata. Abbiamo un punto di partenza (il reclutamento alla locanda da parte del sindaco), abbiamo un punto di arrivo (il ritorno vittorioso alla città) e abbiamo definito un percorso che sarà chiaro ai giocatori (il sindaco stesso indicherà loro la locazione del covo da raggiungere e il gruppo di personaggi sa di dover andare lì a sgominare una banda di orchi).

Adesso possiamo rendere ancora più facile la vita al Magister (che di questo ci sarà sicuramente grato), suggerendo ulteriori descrizioni testuali, in maniera da potergli fornire una alternativa pronta alle descrizioni improvvisate che altrimenti lo attendono, ed in più è bene aggiungere, alla fine di ogni storia, una appendice dove il Magister può trovare le schede dei vari personaggi non giocanti.

La compilazione delle **schede dei personaggi non giocanti** segue esattamente la creazione dei personaggi creati dai giocatori, quindi un argomento già noto. A seconda della nostra idea del personaggio andremo ad attribuirgli le Arti che possiede seguendo la tabella di livelli di conoscenza presente sul Manuale Base:

1. Prologo: La città di Mossenkeep è minacciata da una invasione di orchi.
“La città di Mossenkeep è una tranquilla cittadina di collina che vive onestamente dei frutti del terreno.
Fa parte del pacifico regno di Thavos e conta circa 20.000 abitanti, compresi anziani e bambini.
Le case sono in legno, con solide fondamenta in pietra e Attitudini porte dalla forma rotonda che affacciano su lunghe strade in terriccio, illuminate la sera da semplici lampioni in ferro, muniti di lampade ad olio.
E' primavera e quasi tutti gli abitanti sono impegnati nelle campagne a raccogliere il frutto del loro lavoro, che diventerà un bel sacchetto di monete d'oro utile per l'inverno o bel qualche bevuta alla locanda."

[Scena] La locanda di Mossenkeep
"Siete alla locanda di Mossenkeep, dove l'atmosfera e tranquilla e quieta. Tra gli altri clienti della taverna, state gustando una buona zuppa di verdure e una pinta di birra nanica a testa.
L'oste, Erik Tagliacipolla, si muove goffamente tra i tavoli, portando ordinazioni e fermandosi qua e la a chiacchierare con i suoi clienti abituali."

[Nota] E' utile, ai fini della storia, che il sindaco riesca comunque a trovare il gruppo di avventurieri, per affidare loro la missione.

[Evento] Verso mezzogiorno; "Il sindaco stesso, Julian Monsen, entra e parla in maniera preoccupata di come gli orchi minacciano già da diverse settimane la città. Alla fine del suo racconto chiede il vostro aiuto, prospettandovi un ricco compenso per la riuscita di questa avventura.”. Nel momento in cui i personaggi accetteranno l'incarico continua a "Il covo degli orchi".

[Indizio] Tra i clienti della taverna è possibile notare una presenza tenebrosa, nascosta da un lungo cappuccio, che tiene il suo viso in penombra, fuma in silenzio una lunga pipa elfica.

[Indizio] Parlando con la gente del posto sarà possibile ascoltare storie riguardo degli insistenti attacchi da parte di una malvagia banda di orchi.

[Indizio] L'oste, Erik Tagliacipolla, sa che il sindaco di Mossenkeep sta preparando un piano per sgominare una malvagia banda di orchi, che sta prendendo di mira la zona.

2. Il covo degli orchi: I giocatori raggiungono il covo degli orchi.
[Scena] Il covo degli orchi
“Il covo degli orchi è sulla collina più alta tra quelle che circondano Mossenkeep. Si presenta come una grossolana entrata scavata nella terra e segue verso il basso, con un pavimento di terra battuta.”

[Evento] Nelle ore notturne si ha il 50% di possibilità di incontrare un gruppo di 1d10 orchi, indaffarati a trasferire il bottino delle loro malefatte all'interno del covo.

[Evento] Una volta entrati all'interno del covo, continua a "All'interno del covo degli orchi"

[Indizio] Osservando la collina con molta attenzione è possibile scovare un passaggio secondario, tenuto nascosto da una roccia. Spostando questa roccia si avrà accesso al covo degli orchi in maniera furtiva.

[Scena] All'interno del covo degli orchi
“Una volta entrati nella stanza centrale trovate dieci orchi intenti a mettere da parte le ricchezze rubate a Mossenkeep la sera prima."

[Nota] Se gli avventurieri si sono introdotti nel covo senza usare il passaggio segreto, aggiungere: "Il loro capo cerca subito l'ascia non appena vi vede e incita tutto il gruppo al combattimento.”

[Evento] Una volta vinto il combattimento con gli orchi, continua a "Mossenkeep".

3. Epilogo: Ritorno alla città di Mossenkeep e ricompensa.
[Scena] Mossenkeep
“Lo scontro è stato duro ma redditizio: Tornati a Mossenkeep Julian Monsen e tutti gli altri cittadini vi accolgono da eroi e, dopo un banchetto che dura tutta la notte, siete ricompensati con 400 monete d'oro ciascuno.”

[Indizio] Tra la folla è possibile notare delle adorabili nane che guardano il gruppo di eroi con estremo interesse.

Appendice: Personaggi non giocanti.

Erik Tagliacipolla
Un omone grosso e goffo, dai modi cordiali. Grasso e con due lunghi baffi cespugliosi, veste quasi sempre con il suo grembiule bianco, dipinto da ogni genere di bevanda e cibo possa essere preparata.

CORPO: 60%
Attacco in mischia con coltelli +70%, Lottare +30%, Nuotare +10%, Saltare +10%.
DESTREZZA: 20%
Cavalcare +30%, Schivare lotta +10%, Utilizzare carrozze +30%.
MENTE: 20%
Ascoltare +30%, Conoscenza cucina +90%, Linguaggio comune +10%, Osservare +20%
INVENTARIO: Pantaloni larghi, stivali, libro di ricette "In cucina con Erik" (+5% Conoscenza Cucina).

Orco
Creatura umanoide dalla pelle verde e squamosa, solitamente forte e aggressiva, vive solitamente in un accampamento abitato da circa 2d10 orchi, ricavato nelle montagne o in rifugi di fortuna.
RAZZA: Taglia 4 (-10%), Pelle squamosa (-10%, 1d5 protezione), Visione notturna (-10%).
CORPO: 40%
Attacco in mischia con asce +50%, Lottare +30%, Saltare +10%, Scalare +10%.
DESTREZZA: 20%
Cavalcare +20%, Schivare lotta +10%, Utilizzare corde + 20%.
MENTE: 10%
Annusare +5%, Ascoltare +5%, Linguaggio comune +5%, Linguaggio orchesco +5%, Osservare +5%
INVENTARIO: Ascia (+10% attacco in mischia con asce), Armatura (+20% parare danni da terra).

Il Sindaco Julian Monsen
Julian Monsen, sindaco di Mossenkeep, è un uomo di mezza età dalla forte struttura corporea che, dopo i fasti da giovane combattente, ha appesantito con qualche chilo di troppo. Capelli di mezza lunghezza castani striati di grigio e barba folta dello stesso colore. Ha imparato il senso di giustizia e coraggio, col quale ha da sempre condotto la città.
CORPO: 40%
Attacco in mischia con spade +20%, Lottare +30%, Nuotare +10%, Saltare +10%.
DESTREZZA: 20%
Cavalcare +10%, Attacco a distanza con archi +10%, Utilizzare carrozze +10%, Utilizzare liuto +5%.
MENTE: 40%
Ascoltare +5%, Conoscenza cucina +20%, Linguaggio comune +10%, Osservare +5%
INVENTARIO: Vestito elegante, Spada (+10% attacco in mischia con spade).

In questo passaggio avrete notato anche l'introduzione dell'**elemento "Scena"** che descrive l'inizio di uno scenario in cui i personaggi potranno muoversi. In molte avventure è previsto che i personaggi tornino diverse volte su una stessa scena e per questo è bene marcarne l'inizio in maniera più chiara degli altri elementi narrativi (in questo caso si è usata la sottolineatura).

Per non lasciare possibili buchi narrativi, è stato aggiunto un richiamo esatto che indica il passaggio da una scena all'altra (es. poco prima del capitolo 3, "[Evento] Una volta vinto il combattimento con gli orchi, continua a "Mossenkeep"." indica al Magister che la sua lettura dovrà continuare alla scena denominata "Mossenkeep").

Per introdurre i giocatori all'avventura e indirizzare la loro immaginazione all'idea di ambientazione che abbiamo scritto per la nostra avventura è bene lasciare nel prologo qualche riga di descrizione dell'ambientazione, per questo motivo le prime righe non fanno parte di alcuna scena particolare.

Infine una appendice riporta le schede dei **personaggi non giocanti**.

E' consigliabile scrivere anche una piccola introduzione dove possiamo spiegare il tipo di storia che abbiamo scritto, le nostre fonti bibliografiche o di ispirazione. Questo può essere utile ad un altro Magister che vuole utilizzare la storia e che può capire così fin da subito che genere di storia ha davanti e come è meglio che si imposti la narrazione.

2.4 Note sui personaggi non giocanti

La creazione dei personaggi non giocanti (i personaggi che, oltre ai giocatori, fanno parte della storia e che saranno interpretati dal Magister) segue esattamente la creazione di un qualsiasi personaggio giocante, ed in più dovrete assegnarvi delle Arti con un valore che potrebbe richiamare la tabella del Manuale Base riguardante i livelli di conoscenza delle Arti.

A volte è un problema assegnare alle Arti dei personaggi non giocanti dei valori che siano equi, per questo motivo è stata creata la convenzione della "**percentuale di scontro alla pari**" (abbreviato %sap). Il %sap è la percentuale esatta che un png può assegnare alle sue caratteristiche per essere di difficoltà accettabile per i personaggi giocanti. Il %sap si ottiene sommando tutte le percentuali di Arti di ciascun giocatore e sommandole tra loro, per poi dividerle per il numero di personaggi giocanti in gioco.

Il gruppo di gioco è formato da 4 giocatori le cui percentuali totali di Arti sono: 130, 150, 100 e 180. Il Magister somma queste percentuali ed ottiene 560 che divide per il numero di giocatori (quindi 4) , ottenendo 140. Volendo offrire uno scontro alla pari con il gruppo di gioco, il personaggio non giocante dovrà avere un totale di Arti pari al 140%.

Lo "scontro alla pari" tuttavia non può essere considerata una vera e propria regola, perché i fattori determinanti di qualsiasi situazione di confronto possono essere diversi, però può essere utile per dare un'idea al Magister che deve creare dei personaggi non giocanti, magari al momento. Per questo motivo ecco una tabella che indica la percentuale di "scontro alla pari" (abbreviata %sap), con un modificatore abbinato al tipo di scontro che si vuole proporre ai giocatori:

Facile	Normale	Difficile	Arduo	Critico
%sap - 30%	%sap	%sap + 50%	%sap + 100%	%sap + 200%

Il Magister Riccardo ha quattro giocatori ed ha calcolato il %sap in 140%. In questa sessione decide di impegnare i giocatori in uno scontro impegnativo, per questo crea un personaggio non giocante con una esperienza iniziale del 190%, che va a dividere tra le Arti utili al personaggio non giocante.

2.5 L'importanza di scrivere

A volte si suol dire che all'interno della storia narrata il Magister sia da immaginare come una divinità che vede e provvede. E' sbagliatissimo, se così fosse il gioco di ruolo vedrebbe una figura priva di regole e dunque allo stesso tempo l'intero gioco perderebbe senso. Il ruolo del Magister è legato a quanto scritto sull'avventura e non può influire oltre sulle scelte dei giocatori. Per questo è importante la presenza di una avventura scritta: La garanzia che anche il Magister ha seguito le sue regole, senza avvantaggiare o meno i giocatori a suo piacimento.

Avrete inoltre notato che con il sistema "Ars in Fabula" l'avventura si scrive quasi da sola, partendo dalle fasi chiave della nostra storia fino a definire i dettagli, gli indizi e le descrizioni che restano comunque ordinati e di facile lettura per il Magister. In questo modo è facile ispirarsi alla trama di un libro o di un film e partendo da lì aggiungere alla sinossi base degli elementi che la rendano più avvincente ed elaborata.

Ultimo piccolo consiglio: Condividete, lasciate che la gente giochi con le vostre idee. La vostra avventura potrà far divertire altra gente o essere spunto per la creazione altre avventure.

3.0 Personalizzare il sistema di gioco

L'ARS è un sistema generico, una base completa per creare qualunque gioco. Un Magister che crea una propria ambientazione potrebbe sentire il bisogno di personalizzarlo a proprio piacimento proponendo una lista di Arti adatte all'ambientazione o andando a creare delle Attitudini nuove, per ampliare quelle di base.

Dalle Attitudini, ad esempio, si possono anche ricavare dei valori numerici indicativi di fattori estinguibili legati alla Attitudine utilizzata. Un esempio comune è il calcolo dei punti ferita: Costituzione x 3 (o per la taglia del personaggio, se diversa dalla media).

Pur non potendo modificare direttamente il manuale base (protetto dalle licenze Creative Commons), il Magister può creare quanti manuali aggiuntivi vuole che possono modificare i capitoli del manuale base ed integrarli in base alle proprie necessità. L'importante è che i giocatori abbiano accesso, anche durante la sessione, a tutta la documentazione utilizzata in modo da avere sempre chiare le regole che si stanno applicando.

In una ambientazione in cui l'intelletto del personaggio è un fattore a rischio si possono calcolare i "punti intelletto" moltiplicando Mente per 3 e stabilendo modalità di uso di questo nuovo valore numerico. Il Magister ad esempio definisce che ad ogni shock emotivo è necessaria una prova in Mente che, se fallita, produce un danno di 1d5 punti intelletto.

4.0 Gestire la sessione

Le sessioni diventano, nella maggior parte dei casi, degli appuntamenti serali di cadenza settimanale. E' buona abitudine ritrovarsi intorno ad un tavolo (numero ideale: Magister + 4 o 5 giocatori, magari con qualcosa da mangiare e da bere!). L'atmosfera da creare è un po' quella di una partita di poker: Discreta, silenziosa, ma anche cordiale. E' tradizione che la sessione inizi con un riassunto delle sessioni precedenti, questo frangente lascia il tempo ai giocatori di entrare nei personaggi e riprendere le fila di quello che stavano vivendo all'interno della storia.

Il Magister descrive l'ambiente in cui i giocatori si trovano e chiede loro, a turno, le azioni che intendono intraprendere. Il Magister deve tenere presente che ogni turno, all'interno della storia, rappresenta circa 5 secondi quindi un giocatore può intraprendere un numero di azioni limitato. E' importante che ogni giocatore abbia la possibilità di avere parola e intervenire, però per decifrare un documento antico il suo personaggio ci metterà sicuramente un bel po' di tempo a scapito di

turni in cui il giocatore dovrà “passare la mano”.

In questo sistema di gioco sono i giocatori a dichiarare l'uso delle Arti, lasciando al Magister il compito molto semplice di richiedere delle prove sulle Attitudini semplici, alcuni esempi di situazioni in cui il Magister chiede una prova sulle Attitudini:

- Corpo: Il personaggio deve sopportare uno sforzo fisico, reagire ad un veleno o una malattia, deve resistere a situazioni di disagio come fame, sete, estremo caldo o estremo freddo.
- Destrezza: Il personaggio deve schivare un oggetto, muoversi furtivamente o riuscire ad effettuare una azione con precisione.
- Mente: Una prova in mente può essere utile per dedurre da informazioni acquisite, percepire (tramite l'uso dei cinque sensi) l'ambiente circostante, comunicare o percepire inganni.

Nota: La differenza tra una prova di Attitudine e una prova di Arte è che la prova di Attitudine avviene a livello inconscio la prova di Arte significa concentrarsi e quindi poter accedere agli insegnamenti appresi in quella determinata abilità. Il Magister, quindi, potrà richiedere esclusivamente prove su Attitudine, lasciando che siano i giocatori a focalizzare e concentrare le proprie capacità.

La sessione si svolge solitamente in turni di questo tipo:

- Il Magister descrive l'ambiente.

Il Magister dice: “Dopo il vostro viaggio siete arrivati vicino alla cittadina di Thunderbay, che vedete chiaramente all'orizzonte, ad accoglievi lungo il cammino un grande prato fiorito, dove trovate una carrozza abbandonata e un albero...”

- I giocatori (a turno dal personaggio che ha Destrezza maggiore fino a quello che ha Destrezza minore) descrivono le loro azioni. Il giocatore, chiedendo la parola alzando la mano, può interrompere il Magister durante la descrizione, a discrezione del Magister stesso.

Giocatore: “Utilizzo l'Arte Conoscenza (botanica) per identificare il tipo di fiori che ci sono nel prato”. Il Magister: “Ok, effettua la prova”. Il giocatore: “Ho fatto 24 sul mio 35% di Mente + Conoscenza botanica. Prova riuscita con due successi.”

- Il Magister descrive le conseguenze delle azioni intraprese e il turno ricomincia.

Il Magister: “Prova riuscita, ti accorgi che la vegetazione è molto comune ma una parte del prato è coperta da una vegetazione che cresce solitamente vicino a relitti o scorie metalliche. C'è una copertura metallica lì.”

E' un buon espediente narrativo quello di chiudere la sessione con un interrogativo o un colpo di scena, per tenere alta l'attenzione e la curiosità dei giocatori fino alla sessione successiva.

E' consigliabile distinguere il momento nel quale si entra in gioco dal momento nel quale si parla tra amici, lasciare quindi che la sessione abbia un tono “serioso”: Le sessioni troppo caotiche e dove la maggior parte del tempo si passa a fare battute tra personaggi e/o magister sviliscono il tono di gioco e danneggiano la concentrazione, rendendo difficile l'interpretazione e quindi abbassando la qualità di gioco.

4.1 L'esperienza

La percentuale di esperienza rappresenta il progresso del personaggio, all'interno della storia, ed un importante premio al giocatore per la sua costanza e la sua attenzione. E' bene assegnare una percentuale onesta di punti esperienza, evitando anche di eccedere e far crescere troppo in fretta i personaggi, che potrebbero diventare “scontati” agli occhi del giocatore.

La regola generica, suggerita dal manuale base, è di assegnare ad ogni giocatore 5% di esperienza che garantisce un buon margine di crescita e concede a tutti i giocatori la possibilità di migliorare il proprio personaggio.

Se si vuole dare un'impronta interpretativa al gioco è utile assegnare un bonus di esperienza in base all'interpretazione del personaggio (teatralità e coerenza delle azioni rispetto al suo background).

Si può anche prendere in considerazione la possibilità di **importare l'esperienza di avventura in avventura:** Definita la possibilità di importazione dell'esperienza sarà possibile anche concedere al giocatore la capacità di importare l'esperienza dal personaggio di un'avventura precedente terminata con successo, questo permetterà al giocatore di non dover ricominciare sempre e comunque da personaggi “deboli” e al tempo stesso gli darà la cognizione del fatto che il suo impegno ha un valore duraturo e non inizia e finisce con l'avventura che sta giocando.

4.2 La morte di un personaggio

E' bene farlo presente subito anche ai giocatori che avete davanti: Anche nei giochi di ruolo si muore. Può essere una morte epica o anonima, ma quando un personaggio arriva ai suoi zero punti ferita la scheda torna nelle mani del Magister. In segno di rispetto per l'impegno degli altri giocatori e per non svilire il senso del gioco è bene rispettare sempre questa regola.

Una volta passato a miglior vita il personaggio non resta che un giocatore spesso triste e imprecante contro il fato. Compatibilmente con la storia che state giocando e rispettandone i tempi è possibile dare la possibilità al giocatore di tornare in gioco con un nuovo personaggio. Per non accentuare in maniera imbarazzante il divario di esperienza tra i giocatori rimasti in gioco ed il nuovo arrivato sarà possibile per il giocatore importare l'esperienza del personaggio precedente con valore dimezzato.

Quindi mettiamo insieme l'esperienza ed il valore delle sue Arti ed eliminiamo da questo totale la percentuale di creazione utilizzata nella creazione del personaggio (solitamente 100% a meno che non abbia avuto delle percentuali razziali). Il risultato sarà la percentuale di esperienza che il nuovo personaggio si troverà fin da subito disponibile.

Angelo giocava il personaggio di Anguus il guerriero che era impegnato insieme al resto del party alla ricerca del Ciondolo della Verità, perso nella misteriosa Palude dell'Incauto. Anguus incontra un orchetto di palude e per una incredibile serie di tiri sfortunati ha la peggio nel duello. Angelo (dopo una doverosa serie di “ma non è giusto...” e “tutta colpa di questi dadi sfortunati...”) decide di tornare in gioco. Giocando da diverse sessioni, la somma di Arti ed esperienza accumulata da Anguus è pari a 250%. Da questa percentuale si toglie 100% utilizzata nella creazione del personaggio. Angelo finisce di creare il suo nuovo personaggio: Nargis il mago, che appena creato avrà subito 125% di esperienza.

4.3 Importare elementi di gioco

E' possibile importare ogni tipo di personaggio in questo sistema, prendendo in considerazione solo una visione oggettiva del personaggio che si va ad importare: E' particolarmente forte? Avrà una Attitudine Corpo maggiore. E' agile o abile nelle attività di precisione? Destrezza maggiore. E' intelligente o possiede particolari capacità mentali? Mente sarà la Attitudine più ampia. Con lo stesso principio se è un grande spadaccino avrà una buona percentuale nell'Arte "Attacco mischia con spade (C)", se è un pilota di formula 1 avrà una considerevole percentuale di "Utilizzare auto (D)" ecc...

Alcune rapidi calcoli per convertire i personaggi di altri sistemi di gioco all'ARS (Talenti, pregi o difetti razziali ecc. sono importabili con un semplice confronto sulla tabella delle percentuali di razza, del manuale base):

- Basic Role Playing System
Conversione delle Attitudini
% Corpo = Forza + Costituzione
% Destrezza = Destrezza + Volontà
% Mente = Carisma + Intelligenza
Conversione delle abilità: Le "abilità" diventano Arti con la stessa percentuale originale.
- d20 System
Conversione delle Attitudini
% Corpo = 30% + 5% per ogni modificatore in Forza e Costituzione
% Destrezza = 30% + 10% per ogni modificatore in Destrezza
% Mente = 30% + 5% per ogni modificatore in Intelligenza e Saggezza
(Se i modificatori sono negativi le percentuali saranno sottratte con lo stesso criterio)
Conversione delle abilità: Le "abilità" diventano Arti con 5% di Arte per ogni "grado" che il personaggio possiede nell'abilità.
- Storyteller
Conversione delle Attitudini
% Corpo = 10% per ogni valore in Forza e Costituzione
% Destrezza = 10% per ogni valore in Destrezza e Prontezza
% Mente = 10% per ogni valore in Carisma e Intelligenza
Conversione delle abilità: Le "abilità" diventano Arti con 10% di Arte per ogni valore nelle abilità della scheda originale.

5.0 Insegnare il gioco

E' una consuetudine che il Magister presenti e insegni il gioco ai nuovi giocatori. Questo non è un onere, ma una opportunità di divertimento e un modo per procurare nuovi giocatori (che vi dovranno un caffè e tanta gratitudine per il vostro insegnamento!). Nel caso dell'ARS anche questo compito è semplificato in quanto tutte le informazioni necessarie sono contenute nella prima pagina del Manuale Base (dalla spiegazione del concetto di gioco di ruolo fino alla creazione del personaggio) , comunque è bene che sia il Magister a guidare la creazione del primo personaggio e spiegare le meccaniche di gioco, iniziando da tre punti essenziali:

- **Semplicità**. Il gioco è estremamente semplice, accessibile a tutti e non necessita di conoscenze o materiali particolari.

- **Nessun limite**. E' possibile interpretare i propri eroi preferiti o anche le creature più strane grazie a pochi e semplici accorgimenti in fase di creazione.

- **Per ogni avventura**. Il personaggio che si andrà a creare potrà affrontare ogni tipo di situazione e ambientazione. Solitamente ogni gioco ha un suo sistema di regole da imparare e utilizzare ogni volta, con l'ARS i personaggi potranno essere utilizzati in diverse avventure e avere una grande giocabilità. Il ruolo del Magister potrà anche essere svolto da diversi giocatori, a turno, ognuno con una propria avventura, senza dover ricominciare tutto da zero e rendere vane le precedenti gesta di giocatore e personaggio.

Detto questo il nuovo giocatore sarà fornito di manuale base, matita e scheda del giocatore e inizierà a creare il personaggio.

E' utile avere dei personaggi già pronti per essere giocati, in modo da lasciare al giocatore una scelta più semplice e azzerare i tempi di preparazione del gioco. Sul sito dell'ARS è possibile creare casualmente un personaggio nuovo, pronto per essere giocato.

Specie **nelle prime sessioni** è importante chiarire che il personaggio, in quanto avventuriero, “nasce” nella prima sessione. Non sarà facile quindi fare grandi manovre di combattimento o imprese eroiche da solo e anche nelle operazioni semplici dovrà essere calcolato un margine di rischio ma tutto questo vale la soddisfazione nel veder crescere le proprie Arti e quindi far diventare il proprio personaggio un condottiero epico degno dei migliori film di avventura.

Altra cosa da tenere presente al giocatore alle prime armi è che ad ogni sessione riceverà una percentuale di esperienza da impiegare fin da subito per potenziale il proprio personaggio, garantendogli una crescita costante e personalizzata, oltre alla possibilità di apprendere nuove Arti e quindi espandere ulteriormente le sue possibilità di azione.